

Le château de Radevou

les aventures de Pensatou et de Têtanlère

un album à... jouer

dans une classe de PS/MS à Herblay

Mise en place d'une programmation pluridisciplinaire située au carrefour de l'activité motrice, de la maîtrise de la langue et de la représentation de l'espace

Pour récupérer leur fromage, les souris doivent détruire le château de l'affreux Radégou...Ce projet pédagogique invite les élèves à construire et vivre de nouveaux jeux collectifs.

Un livret d'accompagnement propose des pistes : fiches, photos, traces de classe réalisées lors de l'expérimentation de l'album

**Groupes EPS de recherche –action sur les livres jeux
Éditions revue-EPS**

Dans le coin regroupement, la maîtresse présente la couverture de l'album



Les personnages sont introduits et la maîtresse lit le début de l'histoire



Les élèves se retrouvent dans la salle de jeu pour jouer aux jeux des souriceaux et du rat voleur



Les souris dans leurs maisons : chacun la sienne !

Au début de la séquence, le but du jeu est de trouver une maison à la fin de la musique



Les élèves doivent occuper tout l'espace

En PS , on quitte sa maison pour la retrouver mais en GS, le rat-voleur retire un puis plusieurs cerceaux



Pas de place pour tout le monde! Des élèves sont à l'extérieur d'une maison



Nouveau jeu : rat qui cherche à attraper les souriceaux et souris à libérer



prendre des indices visuels pour repérer les souris qui ont été figées par le rat puis passer entre les jambes pour les libérer



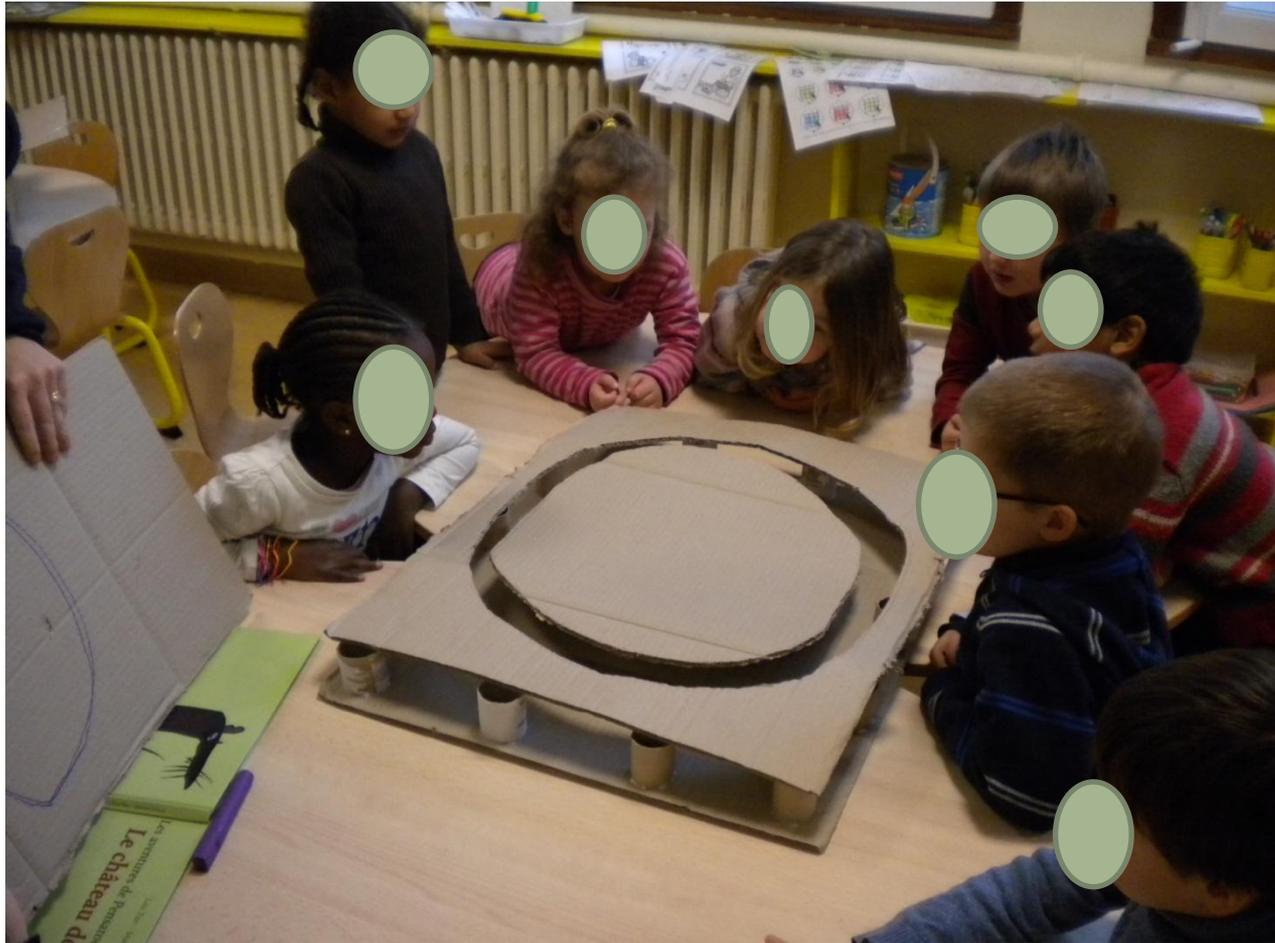
Radégou et un souriceau fabriqués en pâte à sel



Fabrication des souris ...



Puis le château de Radégou avec son fossé,



Le château en maquette est comparé à la représentation graphique



Les élèves placent les tours du château



Un petit peu de peinture pour décorer le château de Radégou



Fabrication des projectiles



Suite de l'histoire en classe en utilisant la maquette



Dans la salle de jeu, les souriceaux jouent à « ramasse-fromages » »



Les joueurs ramènent les fromages dans leurs maisons



Utilisation de la trame de variance :
-espace délimité pour les maisons
-distance fromages/maisons
-jeu en équipes

Les souriceaux sont répartis en 4 équipes



La situation -jeu du
est complexifiée
pour poser un
nouveau problème
aux élèves

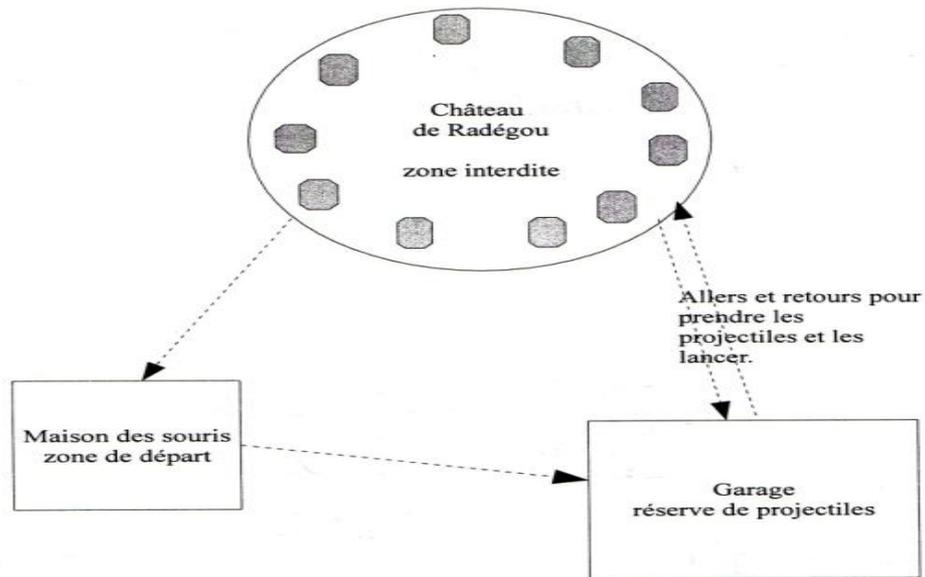
Qui a rapporté le plus de fromages ?



Puis viendra l'attaque du château !

L'attaque du château de Radégou devient la situation de référence qui va se complexifier au fil des séances en variant les paramètres

Attaque du château
Construire les bases d'un grand jeu collectif (équipe départementale EPS du Tarn)



Paramètres du jeu à définir en fonction du niveau des enfants, de leur nombre et de l'espace disponible:

- taille du cercle
- taille des cibles
- distance de tir
- type de projectiles
- nombres de projectiles
- taille du triangle « château-garage-maison »
- droits et devoirs des joueurs
- rôle du défenseur (Radégou) puis nombre de rats par rapport au nombre de souris
- temps du jeu

Dominique Respaud CPC EPS

Quels sont les projectiles les plus efficaces pour abattre les tours ?



Séance de recherche
...tâtonnement
Entraînement au tir
de précision

Ateliers de lancers avec des balles ,des volants , des sacs de graines



Activités en classe autour de l'histoire



Suite de l'histoire en utilisant la maquette

Les
souriceaux



Radégou
dans son
château

Les élèves ont travaillé sur une représentation graphique



Animation des personnages



En avant pour l'aventure!

Les souriceaux vont devoir franchir une rivière



Utilisation de la trame de variance pour modifier la situation de référence

L'aventure se poursuit dans la salle de jeu

Différenciation : plusieurs moyens de franchir la rivière sont proposés aux élèves



Parcours avec franchissement d'obstacles



Radégou est dans son château : les élèves vont devoir passer à l'attaque



2 ateliers en parallèle : un parcours et un entraînement aux lancers



Des souriceaux s'entraînent à transporter les perles avant de passer à l'attaque!



Le château est installé dans la salle de jeu



L'attaque du château est organisée en classe



4 équipes de souriceaux dans 4 maisons différentes pour avoir 4 entrées vers le château



Paramètres utilisés au niveau de la trame de variance: l'espace, le matériel, les relations aux autres, le corps

A l'attaque !



...plusieurs rats défendent le château



Les tours sont tombées : les souriceaux ont gagné!



